Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Descendance

à travers les générations,
faites entrer votre famille dans l'histoire!

Un jeu de Inka et Markus Brand
pour 2 à 4 joueurs, à partir de 12 ans.

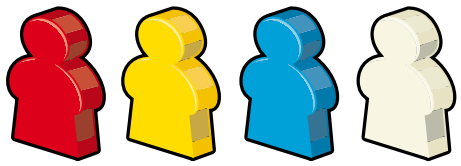
‡ Idée du jeu ‡

La vie dans ce village n'est pas toujours facile, mais elle offre à ses résidents l'opportunité de se construire une carrière prestigieuse pour peu qu'ils s'en donnent les moyens. Certains choisiront la politique, d'autres le clergé, ou pourquoi pas le commerce, les voyages...
Chaque joueur contrôle le destin de sa famille sur plusieurs générations et chacune d'entre elles cherche à devenir la plus prestigieuse du village.

Mais n'oubliez jamais : le temps ne peut être arrêté, et les membres les plus âgés de votre famille finiront par vous quitter... Ceux qui ont travaillé dur durant leur vie auront peut-être leur place dans les Archives du village et augmenteront ainsi la renommée de leur famille.

‡ Contenu ‡

44 Membres des Familles
(11 rouges, 11 jaunes,
11 bleus, 11 blancs)



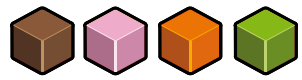
4 Moines noirs

autocollants

32 marqueurs
(8 rouges, 8 jaunes, 8 bleus, 8 blancs)

6 cubes Peste

72 cubes d'Influence
(18 bruns, 18 roses, 18 oranges, 18 verts)



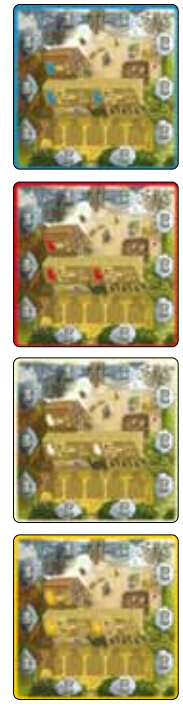
1 marqueur 1er Joueur

1 marqueur Prochain 1er Joueur

2 sacs en tissus
(1 vert, 1 noir)

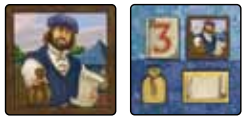
40 Tuiles Marchandises
(8 parchemins, 8 chevaux, 8 charrues, 8 bœufs, 8 chariots)

4 Fermes



1 plateau de jeu

24 tuiles Clients
Dos face



15 Pièces

20 Sacs de grain

3 cartes Mise en place
(consigne de préparation
pour 2, 3 ou 4 joueurs)

1 carte Résumé de Messe

‡ Mise en place ‡

Avant votre première partie, appliquez un autocollant avec un chiffre sur chaque membre de chaque famille. Assurez-vous de mettre le même chiffre des deux côtés du personnage

Il y a : 4x 3x 2x 2x *pour chaque couleur.*

Appliquez un autocollant Croix sur les deux côtés de chaque moine noir. Les autocollants excédentaires servent de pièces de rechange.

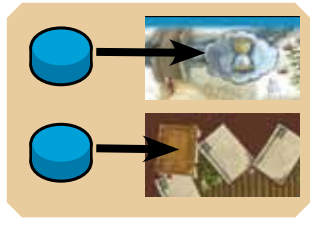
1. Placez le **plateau de jeu** au centre de la table. Il représente le village avec ses différentes zones

A) Récolte des céréales
B) Famille
C) Artisanat
D) Marché
E) Voyage
F) Chambre du Conseil
G) Église
H) Puits
I) Archives du Village
J) Tombes anonymes
K) Piste de Prestige

2. Chaque joueur choisit une couleur, prend la **Ferme** correspondante et la place devant lui.
C'est la maison familiale du joueur. Il est possible d'y stocker ses cubes d'influence et ses marchandises (sans limite de nombre). Une Ferme peut stocker 5 sacs de grains au maximum. Autour de chaque Ferme est représentée la Ligne de Temps de la famille.

3. Chaque joueur prend les **11 membres de sa famille et les 8 marqueurs** de la couleur correspondante. Placez les 4 membres de votre famille avec le chiffre "1" sur votre Ferme. C'est la première génération de votre famille. Les membres restants sont vos générations futures. Comme ils ne sont pas encore nés, mettez les pour l'instant de côté.

4. Placez l'un de vos marqueurs sur le nuage qui est à **droite du pont de votre Ferme**. Placez un autre de vos marqueurs sur le **Livre** (case "0" de la Piste de Prestige) dans le coin supérieur du plateau de jeu.



5. Chaque joueur reçoit **1 pièce** qu'il place près de sa Ferme. Placez les pièces restantes près du plateau de jeu comme réserve.

6. Mélangez les tuiles Client et empilez-les, faces cachées, près du marché.

En fonction du nombre de joueurs, retournez un certain nombre de tuiles faces visibles et placez-les sur le marché.

- **4 joueurs** :
  placez 1 tuile sur chacune des 10 cases
- **3 joueurs** :
  l'espace marqué "4" reste vide
- **2 joueurs** :
  les espaces marqués "3" et "4" restent vides.

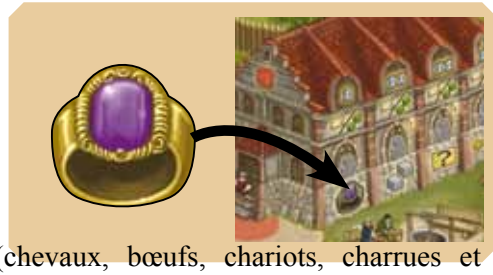
Exemple pour une partie à 3 joueurs

7. Si vous jouez à moins de 4 joueurs, utilisez les membres d'une famille d'une couleur non utilisée et placez-les sur les cases des **Archives du village** et des **Tombes Anonymes** pour réduire le nombre de cases disponibles.

- **3 joueurs** :
  placez un personnage non utilisé sur chaque tombe numérotée "4"
- **2 joueurs** :
  placez un personnage non utilisé sur chaque tombe numérotée "3" et "4"

Exemple pour une partie à 3 joueurs

8. Placez le marqueur **Prochain Premier Joueur** sur sa case de la Chambre du Conseil.



9. Placez les **tuiles Marchandise** (chevaux, bœufs, chariots, charrues et parchemins) près du plateau de jeu.

10. Placez les **Sacs de grains**, les **cubes d'Influence** et les **cubes Peste** près du plateau de jeu en tant que réserve générale. Placez-y aussi le sac vert.

11. Placez les **4 Moines noirs** dans le **sac noir** puis placez le sac au bord du plateau, près de l'église.

12. Prenez la carte **Mise en place** qui correspond au nombre de joueurs de cette partie et placez la à proximité du plateau de jeu. Remettez les deux cartes restantes dans la boite. Placez également la carte **Résumé de Messe** près du plateau de jeu.

13. Le joueur le plus âgé devient le Premier Joueur et reçoit le marqueur **Premier Joueur.**

‡ Déroulement du jeu ‡

Le jeu se joue en plusieurs manches durant lesquelles vous contrôlez le destin des membres de votre famille en les plaçant judicieusement dans le village. Les membres de votre famille présents dans votre Ferme vous assurent une bonne récolte, à l'église ils vous génèrent des points de prestige, et à la Chambre du Conseil ils vous rapportent des points de prestige et des privilèges. Ceux qui optent pour les voyages peuvent recevoir du prestige, de l'influence, ou de l'argent, en fonction de leur destination. L'artisanat permet de produire des marchandises. Ces marchandises et le grain peuvent être vendus au marché contre des points de prestige.
Les nombreuses zones du village vous offrent différentes options. Chaque zone a une case Action associée qui permet de gagner différents types de cubes d'Influence et de déclencher certaines actions. Il faut effectuer des choix judicieux car il est rare que les types d'influence et d'action correspondent.
La plupart de ces actions coûtent du temps. Et comme dans la vie réelle, le membre le plus âgé de votre famille peut éventuellement mourir. Quand un membre de votre famille meurt, son choix de carrière détermine s'il reçoit ou non une place dans les Archives du Village.
La partie se termine quand les Archives du Village ou les Tombes Anonymes sont complètement occupées. A ce moment, les joueurs gagnent une dernière fois des points. Le joueur qui cumule le plus de points de prestige est déclaré vainqueur.

‡ Jouer une manche ‡

‡ Généralités ‡

Au début de chaque manche, réapprovisionnez les cases Action avec des cubes d'Influence et des cubes Peste.

Ensuite, en commençant par le Premier Joueur, chacun à son tour prend un cube d'une case Action et réalise l'action correspondante.

Quand le dernier cube est pris, la manche est terminée. Une nouvelle manche commence : il faut remplir à nouveau le sac vert et réapprovisionner les cases Action.

‡ Cubes d'Influence et cubes Peste ‡

Les cubes d'influence sont requis pour réaliser certaines actions au village.
Les types d'influence suivants sont disponibles :

couleur:	représente	requis pour
orange	pouvoir	Artisanat, Voyage
vert	persuasion	Marché, Chambre du conseil
marron	foi	Église, Voyages
rose	connaissance	Artisanat, voyage

Noir — Les cubes noirs ne sont pas un type d'influence. Ce sont des cubes Peste qui réduisent la durée de vie des membres de votre famille.

‡ Approvisionner les cases Action ‡

La carte Mise en Place indique les cubes d'Influence que vous devez prendre de la réserve et mettre dans le sac vert au début de chaque manche, en y ajoutant tous les cubes Peste disponibles.

Quand les cubes sont dans le sac, mélangez-les bien puis répartissez les au hasard, sur chaque case Action du plateau de jeu. Le nombre de cubes par case Action est indiqué sur la carte Mise en Place.

Exemple pour une partie à 3 joueurs

En général, il reste des cubes dans le sac après la mise en place sur les cases Action. Lors de chaque manche, il reste donc des cubes dans le sac : ils seront mélangés avec les nouveaux que l'on ajoutera au début de la manche suivante.

Note : s'il y a en réserve moins de cubes d'Influence d'une couleur que le nombre prévu, ajoutez seulement ceux qui sont disponibles. Comme certains cubes restent dans le sac après chaque manche, vous serez toujours capable de réapprovisionner les cases Action.

Ensuite, le Premier Joueur entame son tour.

‡ Tour de jeu ‡

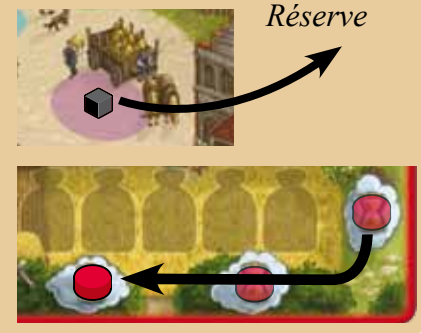
Lors de votre tour, vous devez prendre un cube d'Influence ou un cube Peste d'une case Action de votre choix.

Si c'est un cube d'Influence, placez-le sur votre Ferme (il n'y a pas de limite au nombre de cubes d'Influence stockés sur une Ferme).

Si c'est un cube Peste, remettez-le immédiatement dans la réserve et perdez 2 temps. Cela signifie que vous devez déplacer votre marqueur sur votre piste Ligne de Temps de 2 cases vers l'avant, dans le sens horaire (voir «La devise Temps» à droite).

Puis vous pouvez réaliser l'action correspondant à la case Action où vous avez pris le cube. Il est possible de prendre le cube sans réaliser l'action, sauf en cas de Marché (un jour de marché doit obligatoirement avoir lieu).

Exemple :
Philippe prend un cube Peste de la case Action Récolter du Grain. Il remet immédiatement le cube Peste dans la réserve et déplace son marqueur sur la piste Ligne de Temps de sa Ferme de 2 cases vers l'avant. Il peut ensuite réaliser l'action «Récolter du Grain ».



‡ La"devise" Temps ‡

Chaque fois que vous réalisez une action qui vous coûte du temps (chaque sablier représente une unité de temps), vous devez déplacer votre marqueur sur votre piste Ligne de Temps vers l'avant (sens horaire) du nombre de cases approprié. De plus, vous perdez 2 temps chaque fois que vous prenez un cube Peste.

Dès que votre marqueur passe le pont, l'un des plus vieux membres de votre famille décède.
Voir «Un membre d'une famille décède», page 10.

‡ Les actions ‡

‡ Récolter du grain ‡

Pour réaliser cette action vous devez obligatoirement avoir **au moins un membre** de votre famille sur votre Ferme. Prenez immédiatement **2 sacs de grains** de la réserve et placez-les sur la case appropriée de votre Ferme. Si vous n'avez aucun membre de votre famille sur votre Ferme, vous ne pouvez pas réaliser cette action !

Si vous possédez un Cheval **et** une Charrue, vous pouvez prendre **1 sac de grains supplémentaire (pour un total de 3 sacs).**

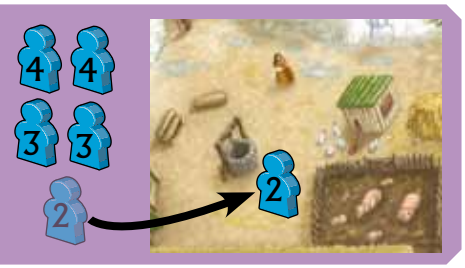
Si vous possédez un Bœuf **et** une Charrue, vous pouvez prendre **2 sacs de grains supplémentaires (pour un total de 4 sacs).**

Vous ne pouvez pas utiliser plus d'une combinaison, c'est à dire que d'autres membres de votre famille, charrues, bœufs, ou chevaux ne récoltent rien de plus. Vos marchandises ne sont pas épuisées durant la récolte. Donc, par exemple, lors d'une récolte si vous utilisez un bœuf et une charrue, vous **ne devez pas** les défausser. Les membres de votre famille restent sur votre Ferme.
Note: chaque Ferme a une capacité de stockage de 5 sacs de grains : vous ne pouvez jamais y avoir plus de 5 sacs de grains en même temps.

‡ Famille ‡

Cette action annonce la naissance d'un nouveau membre dans votre famille ! Prenez dans la réserve générale un personnage de votre couleur et ajoutez-le à votre Ferme. Vous devez toujours prendre le membre de votre famille de la plus jeune génération qui soit disponible, c'est à dire, avec le plus petit chiffre.

Exemple :
Dans la réserve, il reste à Jérôme un membre de sa famille avec le chiffre «2», deux avec le chiffre «3», et deux avec le chiffre «4». Il doit obligatoirement prendre le membre de sa famille avec le «2».



Important : au lieu de prendre de la réserve un nouveau membre de votre famille, vous pouvez utiliser cette action pour rapatrier vers votre Ferme l'un des membres (pas encore décédé) de votre famille qui se trouve sur le plateau de jeu.

Note : les membres d'une famille ajoutés sur le plateau de jeu durant l'une des actions qui suivent (ou ajoutés dans le sac noir via l'action «Église») doivent toujours provenir de votre Ferme (et non du plateau de jeu).

‡ Artisanat ‡

Cette action vous permet de produire une marchandise dans l'un des 5 bâtiments Artisanat. Prenez la tuile Marchandise correspondante et placez-la près de votre Ferme. Au moulin, cette action vous rapporte 2 pièces.

Il y a deux façons de produire une marchandise. Dans chaque bâtiment Artisanat (excepté au moulin), vous pouvez choisir :

a) de payer la marchandise produite avec du temps (vous avez alors également besoin d'un membre de votre famille dans le bâtiment Artisanat)

OU

b) de payer la marchandise produite avec des cubes d'influence ou des sacs de grains, selon la marchandise.

‡ a) Acquérir une marchandise en perdant du temps ‡

Si vous souhaitez payer une marchandise avec du temps, vous devez d'abord former un membre de votre famille dans le bâtiment Artisanat correspondant. Placez un membre de votre famille de votre Ferme sur le bâtiment Artisanat que vous voulez utiliser. Cela vous coûte un certain montant en temps : le nombre de symboles Sablier près de l'image du personnage gris sur le toit du bâtiment.

Vous pouvez ensuite immédiatement produire la marchandise correspondante en payant autant de temps qu'indiqué par la flèche de production sur le toit du bâtiment.

Le membre de votre famille va rester sur le même bâtiment Artisanat pour le restant de la partie, sauf s'il meurt ou retourne sur la Ferme via l'action «Famille». Aussi longtemps qu'il reste sur le bâtiment Artisanat, vous pouvez produire à nouveau cette marchandise avec l'action «Artisanat ». Comme votre personnage est déjà formé, vous ne payez que le temps indiqué par la flèche production,

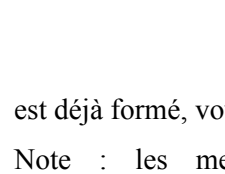
Note : les membres de votre famille peuvent seulement produire la marchandise du bâtiment Artisanat où ils se trouvent : un Forgeron peut produire des charrues, pas des parchemins. Le nombre de personnages sur un bâtiment n'est pas limité, peu importe leurs couleurs. Exception : les joueurs ne peuvent pas placer de membres de leur famille sur le moulin.

Exemple:
Philippe veut construire un chariot. Il prend un membre de sa famille présent dans sa Ferme et le place sur le bâtiment de Construction de Chariots (ce qui lui coûte 2 temps pour se former) et produit le chariot (ce qui lui coûte 2 autres temps pour le construire). Il prend ensuite un chariot de la réserve et le place dans sa Ferme.

‡ b) Acquérir une marchandises avec des cubes d'influence ‡ (ou des sacs de grains)

Peu importe que vous ayez un membre de votre famille sur un bâtiment Artisanat ou non, vous pouvez acheter la marchandise produite par un bâtiment Artisanat en remettant dans la réserve le nombre nécessaire de cubes d'Influence ou de sacs de grains que vous avez dans votre étable. Vous n'avez alors pas besoin d'un membre de votre famille sur le bâtiment Artisanat. Dans l'exemple à gauche, Philippe pourrait également acquérir un chariot en remettant un cube d'influence orange et un cube d'influence rose dans la réserve, sans placer de membre de sa famille et sans perte de temps.

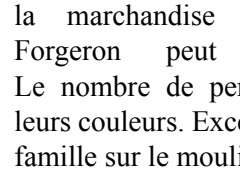
Vue d'ensemble du coût des différents bâtiments Artisanat :



Constructeur de chariots
a) Placer un membre de sa famille :

Construire un chariot :

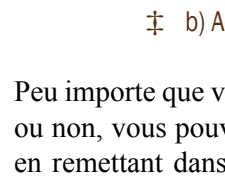
b) Acquérir un chariot avec de l'influence :



Etables
a) Placer un membre de sa famille :

Elever un cheval OU un Boeuf :

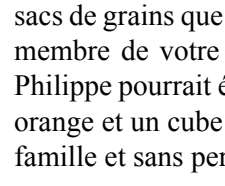
b) Élever un cheval OU un bœuf avec du grain :



Bibliothèque
a) Placer un membre de sa famille :

Faire un parchemin :

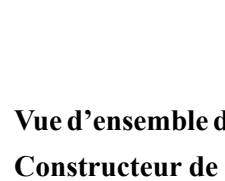
b) Acquérir un parchemin avec de l'influence :



Forge
a) Placer un membre de sa famille :

Faire une charrue :

b) Acquérir une charrue avec de l'influence :



Moulin
On ne peut pas y placer de personnage. Il faut obligatoirement payer 2 temps et remettre 2 sacs de grains dans la réserve pour obtenir 2 pièces.

‡ Marché ‡

Cette action déclenche **systématiquement** un jour de marché auquel **tous** les joueurs peuvent participer. Cette action **doit être réalisée : un jour de marché ne peut être différé.**

Le joueur qui déclenche l'action est le premier à pouvoir prendre l'une des tuiles Clients disponibles, c'est à dire celles qui sont placées en face des étals (cases avec un bord bleu). Les clients sur les 5 cases suivantes sont dans la file d'attente et ne peuvent pas être servis.

Chaque tuile Client indique ce que celui-ci souhaite obtenir en marchandises et/ou en sacs de grains. Pour le servir, remettez les marchandises et/ou le nombre de sacs de grains requis dans la réserve, puis prenez la tuile Client et placez-la, face cachée, près de votre Ferme. A la fin de la partie, ce client vous rapportera autant de points de prestige qu'indiqué sur sa tuile. Si vous ne pouvez pas le servir, vous passez votre tour.

Ensuite – dans le sens horaire – les autres joueurs peuvent servir **un** des clients restants. Cependant, en plus des marchandises et sacs de grains requis, ils doivent aussi payer **1 cube d'influence vert et 1 temps.** Les joueurs qui ne souhaitent ou qui ne peuvent pas vendre doivent passer et ne peuvent plus participer au marché en cours. Quand c'est à nouveau le tour du joueur qui a déclenché le Marché, celui-ci peut servir un autre client parmi ceux restants. Cependant, il doit maintenant payer 1 cube d'influence vert et 1 temps : seule sa première vente est gratuite.

Le jour de marché se poursuit jusqu'à ce que tous les clients aient été servis ou que tous les joueurs aient passé leur tour. En fonction du nombre de joueurs, remplissez alors les cases à bord bleu avec de nouvelles tuiles Clients. Cela se fait en déplaçant, dans l'ordre, les clients de la file d'attente. Reconstituez ensuite la file d'attente avec de nouveaux clients de la pile. Si aucun client n'a été servi, toutes les tuiles restent en place.

Note : au cas où tous les clients aient été servis, les étals du marché restent vides pour le restant de la partie.

Exemple de jour de marché dans une partie à 3 joueurs

Jérôme déclenche un jour de marché en prenant le cube d'influence de la case Action « Marché ». Il remet **1 cheval** *et* **1 charrue** *dans la réserve, prend la tuile Client correspondante et la place face cachée près de sa ferme. Cela lui rapportera 6 points de prestige à la fin de la partie.*

C'est maintenant au tour de Aurélie. Elle veut prendre la tuile qui nécessite 3 sacs de grains. Mais tout d'abord, elle doit remettre **1 cube d'influence vert** *dans la réserve et payer* **1 temps**. *Ensuite, elle remet ses* **3 sacs de grains** *dans la réserve et reçoit la tuile Client correspondante.*

Philippe est le suivant. Il a un parchemin, mais n'a pas de sac de grain ou de charrue. Il doit par conséquent **passer**. *C'est maintenant à nouveau au tour de Jérôme. Contrairement à Philippe, il a un parchemin et un sac de grains. Pour prendre la tuile Client, il doit d'abord payer* **1 cube d'influence vert et 1 temp**s. *Il remet ensuite le parchemin et le sac de grains dans la réserve et reçoit la tuile.*

Aurélie ne possède rien qu'elle puisse vendre et doit passer. Jérôme passe aussi.
Cela termine le jour de marché.
Maintenant les clients de la file d'attente bougent :

1) Les 3 cases en face des étals sont remplies avec les 3 premières tuiles de la file d'attente.

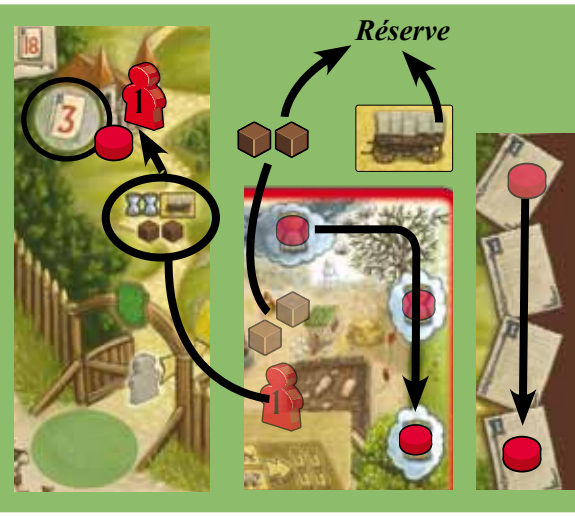
2) Le reste des tuiles de la file d'attente se déplacent vers l'avant.

3)La file d'attente vide est remplie avec de nouveaux clients de la pile.

‡ Voyage ‡

Cette action vous permet d'envoyer un membre de votre famille vers le monde extérieur. Si vous **n'avez pas de membre de votre famille sur la carte des voyages** du plateau de jeu, prenez en un et placez-le sur l'une des deux premières cités qui peuvent être atteintes depuis le village. Chaque voyage coûte les ressources indiquées sur le chemin : vous devez payer 2 temps et remettre 1 chariot dans la réserve. De plus, suivant la route que vous avez prise, vous devez aussi remettre dans la réserve 2 cubes d'influence bruns ou 2 cubes d'influence roses. Cela vous rapporte la récompense indiquée dans le cercle (3 points de prestige).

Exemple : *Philippe veut envoyer un membre de sa famille vers la cité voisine au nord. Il prend un membre de sa famille dans sa Ferme, le place sur la cité. Cela lui coûte 2 temps, 1 chariot et 2 cubes d'influence bruns qu'il remet dans la réserve. Il place ensuite l'un de ses marqueurs sur la cité et reçoit sa récompense (3 points de prestige sur la piste de Prestige).*



Si vous avez déjà au moins un membre de votre famille qui voyage, vous pouvez choisir :

- d'envoyer un autre membre de votre famille de votre Ferme vers l'une des deux cités de départ;

OU

- de déplacer l'un de vos voyageurs vers la cité suivante, c'est à dire une cité directement accessible via un chemin (sans passer par une autre cité). Vous devez à nouveau payer le coût du voyage et placer un marqueur sur la cité découverte. Vous recevez ensuite la récompense de la cité nouvellement découverte (2 cubes d'influence de votre choix pris dans la réserve, 1 pièce, ou 3 points de Prestige).

Note: pour chaque cité visitée, vous ne pouvez placer qu'un seul marqueur et ne recevoir qu'une seule fois sa récompense. L'un de vos voyageurs peut passer par une cité sur laquelle vous avez déjà un marqueur, mais, dans ce cas, il ne se passe rien.

Le nombre de personnages de couleurs différentes sur une cité n'est pas limité.

A la fin de la partie, vous recevrez des points de Prestige en fonction du nombre total de cités visitées par votre famille durant la partie. *Voir «Décompte final» page 12.*

‡ Chambre du conseil ‡

Cette action vous permet d'exercer votre influence à la Chambre du Conseil. Vous pouvez utiliser l'action de 3 façons différentes :

a) prenez un membre de votre famille depuis votre Ferme et placez-le sur le premier niveau de la Chambre du Conseil. Cette action coûte 1 temps et 2 cubes d'influence verts **OU** 1 temps et 1 parchemin. Vous pouvez alors utiliser le privilège de cette étape (devenir le Prochain Premier Joueur), si aucun joueur ne l'a encore pris pour cette manche.

OU

b) faire progresser d'un niveau un membre de votre famille déjà en place au Conseil. Cette action coûte 2 ou 3 temps selon le niveau et 1 parchemin ou 2 cubes d'Influence verts. Vous pouvez alors utiliser le privilège du niveau atteint ou celui d'un des niveaux inférieurs.

OU

c) si vous avez déjà un membre de votre famille à la Chambre du Conseil alors vous pouvez utiliser un privilège sans déplacer un membre de votre famille. Dans ce cas, utilisez gratuitement le privilège indiqué sous le niveau où votre personnage se trouve ou si vous préférez un privilège indiqué sous l'un des niveaux précédents.

Vue d'ensemble des privilèges :

1er niveau : prenez le marqueur Prochain Premier Joueur de la Chambre du Conseil, vous serez alors le premier joueur de la manche suivante (si le marqueur a déjà été pris par un autre joueur, vous ne prenez rien). Au début de la manche suivante, prenez le marqueur Premier Joueur et remettez le marqueur Prochain Premier Joueur sur sa case de la Chambre du Conseil.

2ème niveau : prendre dans la réserve 2 cubes d'influence de votre choix.

3ème niveau : prendre dans la réserve 1 tuile Marchandise de votre choix

4ème niveau : payer exactement 1 pièce de votre réserve en échange de 3 points de Prestige sur la piste de Prestige.

Le nombre de personnages sur un niveau n'est pas limité, et ce, quelle que soit leur couleur. A la fin de la partie, chaque membre d'une famille qui a atteint au moins le 2ème niveau de la Chambre du Conseil rapporte des points de Prestige (*voir « Décompte final », page 12).*

‡ Église ‡

Cette action permet d'ajouter un membre de votre famille dans le sac noir. Pour ce faire, vous devez payer soit 1 cube d'influence brun (remis dans la réserve) **OU** 3 temps.

Les membres d'une famille ajoutés dans le sac noir peuvent être piochés et placés sur l'église durant une Messe.

Une Messe a lieu à la fin de chaque manche ainsi qu'à la fin de la partie (voir « *Fin d'une manche* », ci-dessous).

‡ Puits ‡ (action de substitution)

Au lieu de prendre 1 cube d'une case Action, vous pouvez remettre **3 cubes d'influence d'une même couleur** dans la réserve, excepté des cubes Peste. En échange, vous pouvez réaliser n'importe laquelle des actions décrites précédemment.

Note : L'action Puits n'est possible que s'il reste **au moins un** cube sur l'une quelconque des cases Action. C'est la seule manière de réaliser une action donnée quand il n'y a plus de cube disponible sur la case Action correspondante.

‡ Fin d'une manche ‡

Lorsqu'un joueur prend le dernier cube du plateau de jeu et que toutes les cases Action sont maintenant vides, il réalise d'abord son action normalement, puis la manche est terminée et une Messe commence.

‡ Messe ‡

Chaque Messe se déroule en 3 phases :

1. Tirer 4 figurines du sac noir

2. Déplacer des personnages sur la hiérarchie de l'église

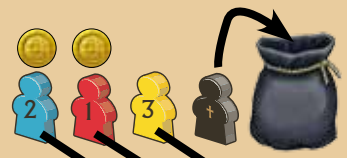
3. Récompenser par 2 points de Prestige la famille majoritaire dans l'église

1. Mélangez les membres des familles et les moines noirs dans le sac noir. Les joueurs ont la possibilité de payer pour en sortir un ou plusieurs membres de leur famille. Le premier joueur de la manche est le 1er à pouvoir payer pour sortir des membres de sa famille, puis c'est au tour du joueur suivant etc... jusqu'à un total de 4 personnages. Si ce nombre de 4 n'est pas atteint après que tous les joueurs aient eu l'opportunité de payer, on pioche au hasard dans le sac le nombre nécessaire pour arriver à un total de 4.
Parmis les 4 personnages sortis du sac, remettez les moines noirs dans celui-ci et placez les membres des familles sur la grande fenêtre la plus à droite de l'église. Les membres des familles qui sont encore dans le sac y restent et pourront être piochés durant la prochaine Messe.

2. Lorsque les 4 personnages ont été tirés du sac, et même s'il n'y a eu que des moines noirs), **chaque joueur** peut déplacer un ou plusieurs membres de sa famille dans la hiérarchie de l'église, en progressant vers la fenêtre à gauche. En commençant par le Premier Joueur et en poursuivant en sens horaire, chaque joueur peut le faire une fois. Pour déplacer un membre de votre famille vers la fenêtre à gauche, vous devez remettre dans la réserve autant de sacs de grains qu'indiqué entre les fenêtres. Les membres de votre famille peuvent se déplacer de plus d'une fenêtre si vous avez assez de sacs pour couvrir tous les mouvements..

3. A la fin de la Messe, le joueur qui a le plus de membres de sa famille dans l'église gagne immédiatement **2 points de Prestige** sur la piste de Prestige. En cas d'égalité, les points de Prestige sont attribués au joueur ayant le membre de sa famille sur la fenêtre la plus à gauche. S'il y a toujours une égalité, alors chacun des joueurs ex aequo reçoit 2 points de Prestige.

Exemple de Messe :

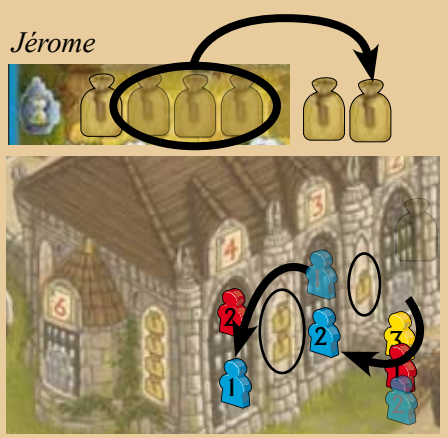


Dans une partie à 3 joueurs, Jérôme est le Premier Joueur quand une Messe commence. Il paye 1 pièce et prend dans le sac noir le membre «2» de sa famille bleue.

Aurélie ne veut rien payer.
Philippe paye également 1 pièce et prend dans le sac le membre «1» de sa famille rouge.

Ensuite, Jérôme pioche, au hasard, 2 figurines de plus pour atteindre le nombre total de 4 personnages, puis il place les membres des familles sur la grande fenêtre la plus à droite de l'église et remet le moine noir dans le sac.

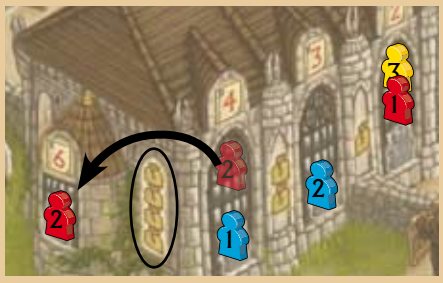
Jérome



Maintenant, en commençant par Jérôme (Premier Joueur), les joueurs déplacent les membres de leur famille. Jérôme remet deux sacs de grains dans la réserve et déplace le membre « 1 » de sa famille bleue vers la fenêtre suivante à gauche. Il paye ensuite un autre sac de grains et déplace le membre « 2 » de sa famille vers la fenêtre suivante à gauche.

Aurélie n'a pas de grain et ne déplace donc aucun membre de sa famille jaune.

Philippe



Philippe paye 4 sacs de grains et déplace le membre « 2 » de sa famille rouge sur la fenêtre à sa gauche.

Maintenant, il reçoit 2 points de Prestige Même si Philippe et Jérôme ont le même nombre de membres de leur famille sur l'église, Philippe gagne les 2 points de Prestige car il possède le personnage le plus à gauche.

A la fin de la partie, chaque membre d'une famille dans l'Église rapporte à nouveau des points de Prestige, selon son avancée dans la hiérarchie *(voir « Décompte final », page 12).*

‡ Début d'une nouvelle manche ‡

Le joueur qui a acquis le marqueur Prochain Premier Joueur durant la manche précédente, prend le marqueur Premier Joueur et remet le marqueur Prochain Premier Joueur sur sa case de la Chambre du Conseil. Si personne n'a pris le marqueur Prochain Premier Joueur, le Premier Joueur ne change pas. La nouvelle manche commence en remplissant le sac vert et en réapprovisionnant les cases Action.

‡ Les pièces ‡

Vous recevez des pièces au moulin ou en voyageant.
Il y a trois manières d'utiliser les pièces :

1. acheter des points de Prestige à la **Chambre du Conseil** (dernier niveau).
2. sortir des membres de votre famille du sac noir durant une **Messe**.
3. remplacer n'importe quel cube d'influence (JOKER).

Exemple :
Si pour avancer sur la Chambre du Conseil vous devez payer 2 cubes d'influence verts, vous pouvez payer 1 pièce et 1 cube d'influence vert OU 2 pièces.

A la fin de la partie, chaque pièce non dépensée rapporte 1 point de Prestige *(voir « Décompte final », page 12).*

‡ Un membre de la famille décède ‡

Durant la partie, vous devez souvent payer des actions avec du temps en déplaçant votre marqueur sur votre piste Ligne de Temps. Dès que votre marqueur passe **au-delà du pont,** l'un des plus vieux membres de votre famille décède. Vous devez d'abord terminer votre action en cours puis décider, **à la fin de votre tour,** lequel des membres les plus âgés de votre famille va mourir. **Exception** : celui qui déplace son marqueur au-delà du pont durant un j**our de marché** doit **immédiatement** choisir le membre de sa famille qui décède.

Des membres de votre famille, c'est toujours celui qui a le plus petit chiffre qui doit mourir. Si vous avez plusieurs membres de votre famille avec le plus petit chiffre, vous pouvez choisir l'un d'eux. Un membre d'une famille doit être visible au moment où il décède. Cela signifie qu'il doit être sur le plateau de jeu ou dans votre Ferme. Les membres d'une famille dans le sac noir ne peuvent pas mourir, tout comme ceux qui ne sont pas encore entrés en jeu.

Exemple:
Jérôme choisit l'action « Artisanat » en prenant un cube Peste de la case Action correspondante. Il perd 2 temps, déplace son marqueur sur sa piste Ligne de Temps et passe le pont. Avant que l'un des membres de sa famille décède, il peut toujours réaliser son action « Artisanat ». Il place un membre « 1 » de sa famille depuis sa Ferme sur le Forgeron (ce qui lui coûte 3 temps de plus) et produit une charrue (ce qui lui coûte à nouveau 3 temps). Maintenant que son action est terminée, le membre de sa famille avec le plus petit chiffre doit mourir. Il a deux membres « 1 » de sa famille sur le plateau et décide de faire mourir l'artisan qu'il vient juste de placer chez le Forgeron.

Quand un membre d'une famille décède, il y a deux possibilités :

a) Il y a encore une place libre dans les Archives du Village
Les Archives du Village receuillent l'histoire et les actes des grands résidents du village. Les Archives proposent quelques cases pour chacune des professions. En fonction de l'endroit où travaillait le membre de la famille au moment de sa mort, il est ajouté sur l'une des cases libres suivantes :

Chambre du Conseil **Artisanat** **Voyage** **Église** **Ferme**

A la fin de la partie, vous recevez des points de Prestige en fonction du nombre de membres de votre famille qui ont été immortalisés dans les Archives du Village *(Voir « Décompte final », page 12).*

b) Il n'y a plus de place adaptée à la fonction du défunt dans les Archives du Village
Dans ce cas, le défunt est placé dans l'une des Tombes Anonymes, près de l'église. Il peut y reposer en paix, mais ne rapporte aucun point de Prestige.

Exemple:
Durant son action, Jérôme a déplacé son marqueur au-delà du pont sur sa piste Ligne de Temps. A la fin de son action, l'un des membres « 1 » de sa famille bleue doit mourir.
S'il choisit le membre « 1 » de sa famille qui est sur l'église, il doit le mettre sur une tombe anonyme car toutes les cases Eglise sur les Archives du Village sont déjà prises. Si par contre, il choisit n'importe quel autre membre « 1 » de sa famille, il pourra le placer dans les Archives du Village.

Note : les défunts doivent toujours être couchés, afin de bien les distinguer des personnages en vie qui se tiennent debout.

Conseil 1 : inscrire rapidement des membres de votre famille sur les Archives du Village est une stratégie efficace : n'ayez pas peur de payer des actions avec du temps.

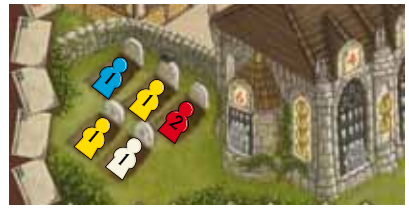
Conseil 2 : si vous déplacez un membre de votre famille de votre Ferme vers le plateau de jeu, n'oubliez pas que les membres « 1 » de votre famille (les plus anciens) décèderont certainement durant la partie. Si vous voulez marquer des points à l'église ou à la Chambre du Conseil, y placer des jeunes (chiffres plus élevés) est un choix judicieux.

‡ Fin de la partie ‡

La fin de la partie survient quand un membre d'une famille est posé sur :

a) la dernière case libre des **Archives du Village**

OU



b) la dernière **Tombe Anonyme** libre près de l'Église.

Le joueur qui a placé le membre de sa famille sur la dernière case libre des Archives du Village ou sur la dernière Tombe Anonyme libre ne joue **pas** de dernier tour.

Tous les autres joueurs peuvent réaliser une dernière action, suivant l'ordre des joueurs, en sens horaire. Comme toujours, vous devez soit prendre un cube d'influence ou un cube Peste d'une case Action ou payer 3 cubes d'influence de la même couleur pour réaliser une action. Si le dernier cube est pris du plateau de jeu, même si certains joueurs doivent encore jouer, les cases Action ne sont pas réapprovisionnées. A la place, les joueurs restants peuvent réaliser n'importe quelle action sans devoir remettre 3 cubes d'influence d'une même couleur dans la réserve.

Note : dans ce cas, la Messe de fin de manche est reportée : la Messe finale n'est dite que quand tous les joueurs ont réalisé leur action finale.

Note : si des membres d'une famille meurent durant l'action finale et qu'il n'y a plus de place sur les Archives du Village ou dans les Tombes Anonymes, ils sont retirés du jeu.

Cas spécial : si la fin de la partie survient durant un jour de Marché, terminez complétement le jour de Marché, puis déterminez qui a déclenché la fin de la partie en occupant la dernière place des Archives du Village ou des Tombes Anonymes. Si c'est ce même joueur qui a déclenché le jour de Marché, alors il a réalisé son dernier tour et tous les autres joueurs ont encore un dernier tour. Si c'est un joueur différent qui l'a déclenché, alors tous les joueurs, suivant l'ordre des joueurs dans le sens horaire, peuvent réaliser encore une action. Le tour final de la partie commence par le joueur qui a déclenché le jour de Marché.

Une fois que tous les joueurs ont réalisé leur dernière action, la dernière Messe est dite avant le décompte final.

‡ Décompte final ‡

Voyage
Comptez le nombre de cités visitées par les membres de votre famille sur la carte des voyages (= nombre de marqueurs de votre couleur) et recevez des points de Prestige comme suit :
1 cité = 1 point
2 cités = 3 points
3 cités = 6 points
4 cités = 10 points
5 cités = 14 points
6 cités = 18 points

Chambre du conseil
Chaque membre d'une famille qui se trouve sur le **4ème niveau** rapporte **6 points**.
Chaque membre d'une famille qui se trouve sur le **3ème niveau** rapporte **4 points**.
Chaque membre d'une famille qui se trouve sur le **2ème niveau** rapporte 2 **points**.
Le premier niveau ne rapporte pas de point.

Église
Chaque membre d'une famille sur la fenêtre la **plus à droite** rapporte **2 points.**
Chaque membre d'une famille sur la d**euxième fenêtre** rapporte **3 points**.
Chaque membre d'une famille sur la **troisième fenêtre** rapporte **4 points**.
Chaque membre d'une famille sur la fenêtre l**a plus à gauche** rapporte **6 points.**

Les membres des familles dans le sac noir ne rapportent aucun point.

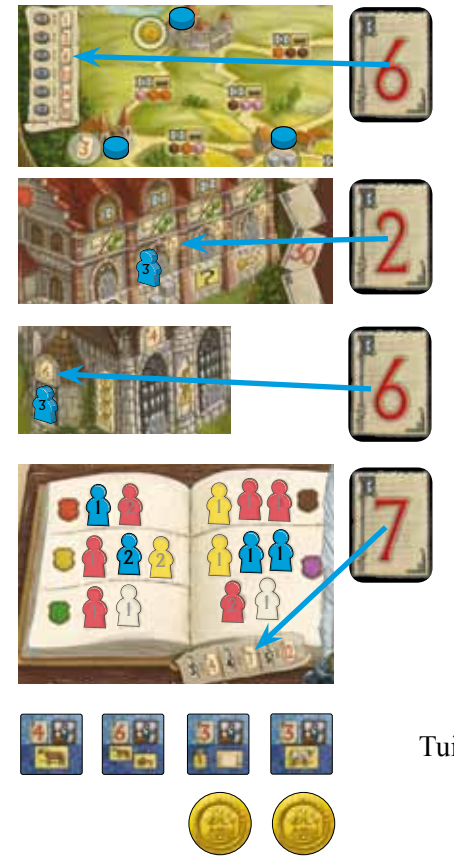
Archives du Village
Les points sont fonction du nombre de membres d'une famille immortalisés dans les Archives du Village :
1 ou 2 ne rapportent rien;
3 membres d'une même famille rapportent **4 points** ;
4 membres dune même famille rapportent **7 points** ;
5 membres ou plus dune même famille rapportent **12 points**.

Tuiles Clients
A la fin de la partie, chaque joueur révèle ses tuiles Client cachées et reçoit les points de Prestige indiqués.

Pièces
Chaque **pièce** rapporte **1 point de Prestige.**

A chaque fois que vous recevez des points de Prestige, marquez-les en avançant votre marqueur sur la piste de Prestige.
Celui qui a le plus de points de Prestige remporte la partie.
En cas d'égalité, celui des ex aequo qui a servi le plus de clients l'emporte.
S'il y a toujours égalité, c'est le joueur ayant le plus de membres de sa famille encore vivants qui gagne.

***Exemple:** décompte final*



Nombre total de points de Prestige = 39

‡ FAQ ‡

Question : *si j'achète une marchandise en payant avec des cubes d'influence, dois-je avoir un membre de ma famille sur le bâtiment Artisanat correspondant ?*
Réponse : *Non ! Vous avez besoin d'un membre de votre famille sur le bâtiment Artisanat quand vous produisez une marchandise avec du temps.*

Question : *quand je place un membre de ma famille depuis ma Ferme sur le plateau de jeu (ou l'ajoute dans le sac noir avec l'action Église), dois-je prendre le membre de ma famille avec le plus petit chiffre ?*
Réponse : *non ! La hiérarchie des générations ne doit être respectée que pour la naissance ou le décès.*

Question : *dois-je prendre un cube quand c'est mon tour ?*
Réponse : *oui ! Sauf si vous réalisez l'action de substitution « Puits » en remettant 3 cubes d'influence de la même couleur dans la réserve (vous ne pouvez alors pas prendre de cubes).*

Question : *qu'arrive-t-il quand je prends un cube Peste ?*
Réponse : *le marqueur sur votre piste Ligne de Temps avance de 2 cases. Le cube Peste est remis dans la réserve. Vous pouvez ensuite réaliser l'action correspondant à la case de laquelle vous avez pris le cube.*

Question : *dois-je réaliser l'action après avoir pris un cube ?*
Réponse : *non ! Réaliser l'action est optionnel. Cependant, un jour de marché a lieu même si vous ne souhaitez pas y participer.*

Question : *les membres de ma famille placés sur le plateau de jeu doivent-ils rester où je les ai placés ?*
Réponse : *en règle générale, oui ! Cependant, un membre pourra parfois changer de profession en retournant dans votre Ferme via l'action « Famille ». De plus, les membres qui décèdent vont soit sur les Archives du Village soit dans les Tombes Anonymes*

Crédits
Auteurs: Inka und Markus Brand • **Illustrations et mise en page :** Dennis Lohausen • **Design de la boîte:** Hans-Georg Schneider
Règle Originale : Alfred Viktor Schulz • **Traduction : Ludigaume • Adaptation française : Gigamic**

Distribution France et Belgique :
GIGAMIC
BP30-F 62930 Wimereux
www.gigamic.com

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.
Gigamic - B.P. 30 -F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

Copyright: © 2011 eggertspiele GmbH & Co. KG,
Friedhofstr. 17 • 21073 Hamburg
Tous droits réservés.
www.eggertspiele.de

Un jeu de Inka et Markus Brand

Descendance

L'auberge

L'extension sous pression.
Pour 2 à 5 joueurs,
à partir de 12 ans

Un nouvel artisan s'installe au village et ses habitants vont enfin pouvoir apprendre à brasser une bonne bière. Immédiatement une auberge ouvre ses portes et les joueurs vont pouvoir y rencontrer des personnes influentes. Si vous passez du temps avec eux et leur offrez une bière ou deux, ils vous rendront des services fort utiles. Alors assurez-vous de trinquer avec les villageois qui sauront vous aider à élever la gloire de votre famille.

Cette boîte inclut tous les éléments nécessaires pour jouer avec un cinquième joueur, que ce soit au jeu de base ou avec l'extension.

‡ Contenu ‡

11 Membres de famille gris

1 Ferme

8 marqueurs gris

autocollants

6 Pièces

5 Sacs de grain

12 tuiles Marchandise Bière

20 cubes Influence
5 bruns, 5 roses, 5 orange, 5 verts

4 tuiles Clients

3 tuiles Mise en place
1 tuile pour le jeu de base à 5 joueurs ;
2 tuiles recto-verso pour 2, 3, 4, 5 joueurs pour le jeu avec extension

30 cartes Villageois

1 tuile Brasserie

1 tuile Auberge

1 nouvelle tuile Archives du Village

Utilisez les bords additionnels quand vous placez les nouvelles tuiles Tombes Anonymes et Archives sur le plateau.

1 nouvelle tuile Tombes Anonymes.

‡ Mise en place ‡

- Appliquez les autocollants sur les 11 **Membres de famille gris**, puis ajoutez-les au jeu de base avec la **Ferme** et les 8 **marqueurs** gris ;
- Ajoutez également les 5 Sacs de grain, les 6 Pièces et les 20 cubes Influence.

! Si vous souhaitez jouer uniquement au jeu de base (sans cette extension) **mais avec un 5e joueur**, passez directement à la page 6 "Descendance, jeu de base pour 5 joueurs".

Pour la mise en place du jeu incluant l'extension Descendance Auberge, suivez d'abord les instructions décrites dans la règle du jeu de base (page 3), du point 1 au point 12.

Si certains éléments nécessitent des réajustements en termes de nombre ou de placement, vous les trouverez dans le descriptif ci-dessous.

1. Après avoir placé le plateau de jeu au centre de la table, réalisez les étapes suivantes :

- Recouvrez les Archives du plateau par **l'Auberge**.
- Recouvrez les Tombes Anonymes du plateau par **la Brasserie**.
- Placez la nouvelle tuile **Archives du village** en bas du plateau, bien centrée.
- Placez la nouvelle tuile **Tombes Anonymes** à gauche des nouvelles Archives du village.
- Mélangez les 30 cartes **Villageois** et formez trois tas de 10 cartes chacun. Placez ces trois tas, faces visibles, à côté de l'Auberge.

6. Ajoutez les 4 nouveaux **Clients** aux tuiles **Clients**, puis mettez en place le Marché normalement. La mise en place du Marché est la même pour 5 joueurs que pour 4.

7. Si vous jouez à moins de 5 joueurs, utilisez les Membres de famille d'une couleur **non-utilisée** (neutre) pour réduire le nombre de places disponibles dans les **Archives** et dans les **Tombes Anonymes**.

- Pour une partie à **4 joueurs :**
  Placez un Membre de famille neutre sur chaque emplacement des Archives et des Tombes Anonymes marqué d'un « 5 » ;
- Pour une partie à **3 joueurs :**
  Placez un Membre de famille neutre sur chaque emplacement des Archives et des Tombes Anonymes marqué d'un « 4 » et d'un « 5 » ;
- Pour une partie à **2 joueurs :**
  Placez un Membre de famille neutre sur chaque emplacement des Archives et des Tombes Anonymes marqué d'un « 3 », « 4 », et « 5 ».

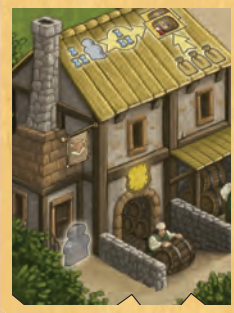
9. Après avoir mis en place les tuiles Marchandise, ajoutez-leur les **12 tuiles Bière**. Puis donnez à chaque joueur **une tuile Bière** qu'il place près de sa Ferme.

12. Prenez la tuile **Mise en Place** de l'extension (marquée d'une chope de bière) qui correspond au nombre de joueurs de cette partie et placez-la à proximité du plateau, sur la face indiquant le nombre de joueurs de la partie en cours (ce nombre est symbolisé par les figurines en haut à droite de la tuile).

‡ Déroulement du jeu ‡

Le jeu se déroule de la même façon que dans le jeu de base. Cependant, il y a deux nouveaux bâtiments dans le village : **la Brasserie** et **l'Auberge**.

‡ Brasserie ‡



La Brasserie est un bâtiment Artisanat. Pour y accéder, vous devez activer une action Artisanat en prenant un cube de la zone Action jaune (ou avec l'action Puits).

Dans la Brasserie, vous produisez de la bonne bière ! Contrairement aux autres bâtiments Artisanat, vous produisez directement 2 tuiles en une seule action.
Vous produisez **2 tuiles Bière** :

a) soit en perdant du temps (3 temps pour former un membre de votre famille, si vous n'en avez pas encore, puis 3 temps pour produire) ;

b) soit en remettant 3 Sacs de grain dans la réserve.

‡ Auberge ‡

L'Auberge vous offre un tout nouvel espace d'action. Pour y accéder, vous devez prendre un cube de la zone action turquoise (ou avec l'action Puits).

Avec une action, vous pouvez obtenir **une carte Villageois.** Cette action impose d'avoir un Membre de votre famille présent dans l'Auberge. Si vous n'avez pas encore de Membre de votre famille présent, prenez-en un de votre Ferme et payez **1 temps** pour pouvoir le placer dans l'Auberge.

Que vous ayez placé le Membre de votre famille lors de tours précédents ou juste à l'instant, vous pouvez acquérir une carte Villageois en effectuant, dans l'ordre, l'ensemble des trois étapes suivantes :

1. Payez **1 temps**.

2. Choisissez une carte parmi les trois visibles et replacez-la, face visible, tout **en-dessous** du tas de cartes dont elle provient.

3. Prenez maintenant une carte Villageois parmi **une des trois visibles** en payant son coût. Ce coût est indiqué sur le coin supérieur droit de chaque carte (1 Pièce, ou 1 Bière ou 2 Bières). Ajoutez la carte nouvellement acquise à votre main.

Exemple: obtenir une carte Villageois

Philippe prend un cube brun dans la zone action turquoise pour accéder à l'Auberge. Comme il n'y a placé encore aucun Membre de sa famille, il en place un venant de sa Ferme et paye 1 temps. Ensuite, Philippe :

1. *paye 1 temps supplémentaire*

2. *choisit de remettre le Forgeron sous la pile de cartes Villageois*

3. *choisit d'acquérir le Médecin en payant son coût (ici 2 Bières).*

Note : vous ne pouvez pas consulter librement les cartes des tas de cartes Villageois. Seules les trois cartes du dessus sont visibles.

Important : si un Membre de famille décède alors qu'il est dans l'Auberge, il est placé dans les Tombes Anonymes. Les alcooliques ne sont pas admis dans les Archives du village !

‡ Les cartes Villageois ‡

Chaque carte Villageois possède une compétence unique, qui ne peut être utilisée qu'une fois par partie.

- Certaines cartes doivent être conservées en main jusqu'à la fin de la partie, elles apportent des points de victoire supplémentaires lors du décompte final. Ces cartes portent le symbole d'une **bougie éteinte** dans le coin inférieur droit.

- Toutes les autres cartes portent le symbole d'une **bougie allumée**. Vous pouvez en jouer autant que vous le souhaitez durant votre tour. Cependant, certaines de ces cartes requièrent des conditions spécifiques ou ne peuvent être jouées que quand certaines actions ont été réalisées. Une fois qu'une carte a été jouée, elle est remisée dans la boîte de jeu.

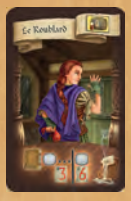
Important : les effets de toutes les cartes Villageois ne s'appliquent qu'au propriétaire de la carte, jamais aux autres joueurs.

Important : certaines cartes Villageois vous permettent d'acquérir immédiatement certaines marchandises. Ces marchandises sont prises dans la réserve. Dans le cas où il n'y aurait plus de tuiles du type de marchandises souhaité, prenez des morceaux de papier pour les symboliser : les marchandises ne sont pas limitées.

Les cartes Villageois suivantes doivent être conservées jusqu'à la fin de la partie et ne prendront effet que lors du décompte final :

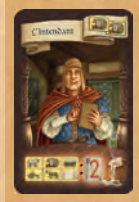
L'Artiste
Dans les Archives du village : **à la place** des points normalement remportés par les Membres de votre famille présents dans les Archives, vous gagnez les points indiqués sur cette carte.

Le Comte
Lors du décompte des « Voyages » : chaque **cité fortifiée** où se trouve un de vos marqueurs vous apporte 2 points supplémentaires. Seulement trois cités sont considérées comme des cités fortifiées : les deux cités avec le symbole « Pièce » et celle dans le coin supérieur droit du plateau. Vous pouvez donc marquer un maximum de 6 points supplémentaires grâce à cette carte.



Le Roublard
Utilisez cette carte **une fois le décompte final terminé et toutes les autres cartes Villageois utilisées.** Si vous êtes dernier sur la piste de Prestige, vous gagnez 6 points ; si au moins un autre joueur possède moins de points que vous, vous ne gagnez que 3 points.

Le Maître de Guilde
Vous gagnez des points supplémentaires pour les cubes **Influence orange** présents dans votre Ferme :
1 cube = 2 points, 2 cubes = 4 points, 3 cubes = 6 points. Si vous possédez 4 cubes orange ou plus, vous ne gagnez **aucun point**. Les Pièces ne peuvent pas être utilisées comme joker pour cette carte.

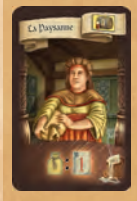


L'Intendant
Pour chaque **type de Marchandises** que vous possédez dans votre Ferme, vous gagnez 2 points supplémentaires. Vous pouvez donc remporter un maximum de 12 points de cette manière (il existe 6 types différents de Marchandises : Parchemin, Cheval, Bœuf, Charrue, Chariot, Bière).

Le Maire
Vous gagnez des points supplémentaires pour les cubes **Influence verts** présents dans votre Ferme :
1 cube = 2 points, 2 cubes = 4 points, 3 cubes = 6 points. Si vous possédez 4 cubes verts ou plus, vous ne gagnez **aucun point**. Les Pièces ne peuvent pas être utilisées comme joker pour cette carte.

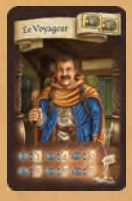
Le Médecin
Vous gagnez 1 point supplémentaire pour chacun des Membres de votre famille **« vivants »**, c'est-à-dire les Membres de famille présents sur votre Ferme, dans le sac noir, ou sur n'importe quelle autre zone du plateau de jeu (excepté les Archives du village et les Tombes Anonymes, évidemment).

La Nonne
Vous gagnez des points supplémentaires pour les cubes **Influence bruns** présents dans votre Ferme :
1 cube = 2 points, 2 cubes = 4 points, 3 cubes = 6 points. Si vous possédez 4 cubes bruns ou plus, vous ne gagnez **aucun point**. Les Pièces ne peuvent pas être utilisées comme joker pour cette carte.



La Paysanne
Vous gagnez 1 point supplémentaire pour chaque **Sac de grain** présent dans votre Ferme. Vous pouvez marquer un maximum de 5 points supplémentaires avec cette carte.

L'Erudit
Vous gagnez des points supplémentaires pour les cubes **Influence roses** présents dans votre Ferme :
1 cube = 2 points, 2 cubes = 4 points, 3 cubes = 6 points. Si vous possédez 4 cubes roses ou plus, vous ne gagnez **aucun point**. Les Pièces ne peuvent pas être utilisées comme joker pour cette carte.

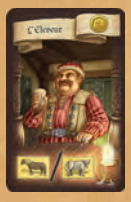


Le Voyageur
Lors du décompte des « Voyages », **à la place** des points normalement attribués pour chaque cité qu'un des Membres de votre famille a visitée (c'est-à-dire le nombre de marqueurs de votre couleur), vous gagnez les points figurants sur cette carte.

Jouez les cartes Villageois suivantes à n'importe quel moment durant votre tour, pendant un jour de Marché ou pendant une Messe :

L'Abbé
Pour pouvoir jouer cette carte, **vous devez** avoir au moins un Membre de votre famille à l'Eglise. Déplacez immédiatement un des Membres de votre famille présent dans l'Eglise sur la fenêtre située à l'**extrême gauche** (vous n'avez pas à payer de Sacs de grain pour cela).

Le Forgeron
Prenez immédiatement **2 Charrues** de la réserve et placez-les près de votre Ferme.

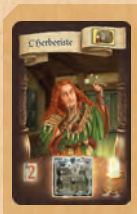


L'Eleveur
Prenez immédiatement 1 tuile **Cheval OU Bœuf** de la réserve et placez-la près de votre Ferme.

Le Conseiller
Pour jouer cette carte, vous devez avoir au moins un des Membres de votre famille dans la Chambre du Conseil. Vous gagnez immédiatement **deux privilèges**. Vous pouvez choisir n'importe quel privilège d'un niveau égal ou inférieur au niveau du Membre de votre famille présent et vous pouvez choisir deux privilèges différents ou deux fois le même. Si le marqueur « Prochain 1er joueur » est déjà pris, par vous ou par un autre joueur, vous ne pouvez pas choisir ce privilège.

Exemple : Pierre a placé un Membre de sa Famille sur le 3e niveau de la Chambre du Conseil. Il joue le Conseiller et choisit de prendre 2 tuiles Marchandise comme privilèges.

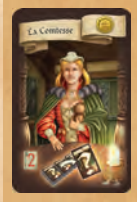
Le Journalier
Avancez immédiatement de **2 points** sur la piste de Prestige. De plus, **complétez** gratuitement le stock de Sacs de grain de votre Ferme avec des sacs de la réserve. Rappel : vous ne pouvez pas stocker plus de 5 Sacs de grain dans votre Ferme.



L'Herboriste
Avancez immédiatement de **2 points** sur la piste de Prestige. De plus, vous pouvez **avancer ou reculer** votre marqueur sur votre piste Ligne du Temps jusqu'au sablier à gauche **OU** à droite du pont (ceci avance ou retarde la mort d'un des Membres de votre Famille).

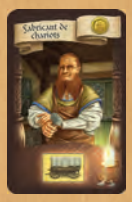
Le Fils perdu
Avancez immédiatement de **3 points** sur la piste de Prestige. De plus, vous pouvez réaliser une **action « Famille »**, en plus de votre action du tour, sans avoir à prendre un cube de la zone d'action.

Le Messager
Placez immédiatement sur la zone « Voyage » **un de vos marqueurs** sur une cité de votre choix, à condition qu'elle ne compte pas déjà un de vos marqueurs. Vous gagnez le bonus de cette cité (vous n'avez pas à déplacer un Membre de votre famille).



La Comtesse
Gagnez immédiatement **2 points** de Prestige. De plus, choisissez une des trois piles de cartes Villageois et prenez **une carte au choix** dans le paquet. Remettez le tas de cartes à sa place, sans en changer l'ordre et placez la carte choisie dans votre main ou jouez-la immédiatement.

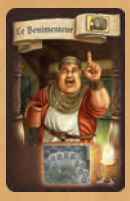
Le Scribe
Prenez immédiatement **2 Parchemins** de la réserve et placez-les près de votre Ferme.



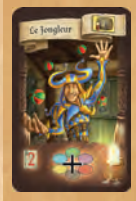
Fabricant de chariots
Prenez immédiatement **1 Chariot** de la réserve et placez-le près de votre Ferme.

Jouez ces cartes Villageois lors de certaines actions ou de certains événements :

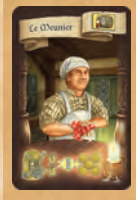
Le Barde
Lorsque l'un des Membres de votre famille disparaît, vous pouvez jouer cette carte pour le placer aux Archives du village, **peu importe** l'endroit où il se trouvait au moment de son « décès ». Ce Membre de votre famille n'occupe pas une des places existantes des Archives : il y est ajouté en supplément.



Le Bonimenteur
Jouez cette carte au **début** du jour de Marché. Durant ce Marché, vous ne servez pas uniquement les Clients en face des étals mais également les Clients dans la **file d'attente**. Toutes les autres règles du Marché s'appliquent.



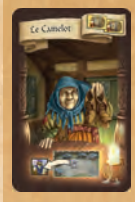
Le Jongleur
Jouez cette carte juste **après** votre action du tour. Avancez immédiatement de **2 points** sur la piste de Prestige et jouez une **action supplémentaire** de votre choix (en prenant un cube de la zone d'action ou en payant 3 cubes Influence de même couleur). Si votre marqueur sur la piste Ligne du Temps passe le pont durant votre action « normale », un Membre de votre famille disparaît **avant** que vous ne fassiez votre action bonus.



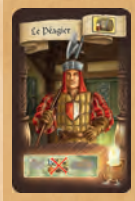
Le Meunier
Jouez cette carte quand vous utilisez l'action « Artisanat » pour gagner des Pièces au Moulin. Uniquement pour cette fois, gagnez **5 Pièces** au lieu de 2 (en payant quand même les 2 temps et en remettant 2 Sacs de grain dans la réserve).

Le Sage
Lorsque c'est votre tour de choisir une action, jouez cette carte. Vous gagnez immédiatement **3 points** de Prestige et vous pouvez réaliser l'**action de votre choix**, sans avoir à payer 3 cubes Influence de même couleur ou sans avoir à prendre un cube de la zone d'action.

Le Prieur
Jouez cette carte au **début** d'une Messe. Durant la Messe, aucun joueur ne peut payer pour sortir un ou plusieurs Membres de sa famille du sac noir. A la place, **vous** choisissez les 4 figurines (Membres de Famille et/ou Moines) qui seront piochées dans le sac.



Le Camelot
Jouez cette carte **à la fin** du Marché. **Avant** d'appliquer l'effet du Camelot, remplissez les espaces vides devant les étals du Marché avec les tuiles Clients de la file d'attente. Vous pouvez prendre **gratuitement 1 tuile Client** parmi celles devant les étals et la placer face cachée devant vous. Le Camelot ne peut pas être combiné à la carte Bonimenteur.



Le Péagier
Jouez cette carte lorsque vous effectuez l'action « Voyage ». Vous déplacez normalement un Membre de votre Famille vers une cité adjacente mais **sans payer** le coût de ce voyage (c'est-à-dire 2 ou 3 cubes Influence ; 2 temps ; 1 Chariot).

‡ Descendance, jeu de base à 5 joueurs ‡

La mise en place pour le jeu de base à 5 joueurs est sensiblement la même que pour 4 joueurs, sauf ces exceptions :

- recouvrez les Archives du village du plateau de jeu par les **nouvelles Archives** du village ;
- recouvrez les Tombes Anonymes du plateau de jeu par les **nouvelles Tombes Anonymes** ;
- pour compléter les cases Action avec le bon nombre de cubes, utilisez la tuile **mise en place** pour 5 joueurs (elle ne porte pas le symbole « chope de bière »).

***Note :** la mise en place du Marché est exactement la même que celle pour 4 joueurs. Le déroulement du jeu et la fin de partie sont les mêmes que ceux du jeu de base.*

Crédits
Auteurs: Inka und Markus Brand • **Illustrations et mise en page :** Dennis Lohausen • **Design de la boîte:** Hans-Georg Schneider
Règle Originale : Alfred Viktor Schulz • **Traduction et adaptation française : Gigamic**

Distribution
France et Belgique :
GIGAMIC - BP30
F 62930 Wimereux
www.gigamic.com

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 02 - 2013

© 2013 eggertspiele GmbH & Co. KG,
Friedhofstr. 17
21073 Hamburg.
Tous droits réservés.
www.eggertspiele.de